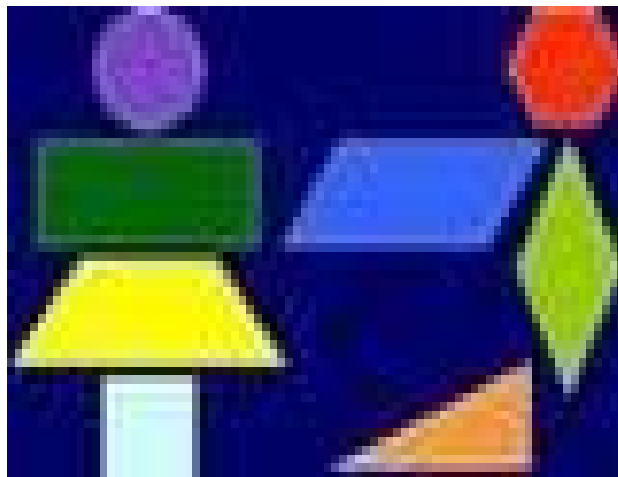


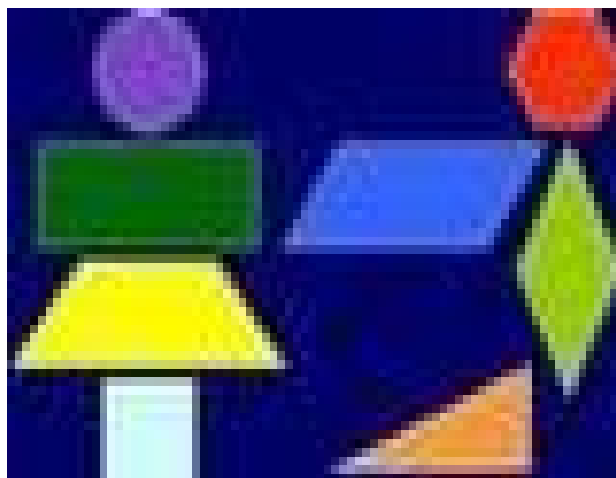
ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MÜLLER-EXTENSÃO
CLAUDEMIR FORATINI DE OLIVEIRA



INTEGRANDO AS TICs NO ENSINO DE MATEMÁTICA

IVINHEMA – MS
MAIO DE 2010

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MÜLLER-EXTENSÃO
CLAUDEMIR FORATINI DE OLIVEIRA



INTEGRANDO AS TICs NO ENSINO DE MATEMÁTICA

Oficina de matemática desenvolvida pelo professor multiplicador Claudemir Foratini de Oliveira cujo foco é a formação do professor de Matemática do 7º Ano do Ensino fundamental da Escola Estadual Senador Filinto Müller - Extensão quanto à utilização dos recursos tecnológicos como ferramentas no ensino-aprendizagem.

IVINHEMA - MS
MAIO DE 2010

SUMÁRIO

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO	04
2. DEFINIÇÃO DO TEMA	04
3. JUSTIFICATIVA	05
4. OBJETIVOS	05
5. CONTEÚDOS	06
6. DISCIPLINA.....	06
7. METODOLOGIA / CRONOGRAMA	06
8. RECURSOS UTILIZADOS	09
9. REGISTRO DO PROCESSO	10
10. AVALIAÇÃO	10
11. DIVULGAÇÃO	10
12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	11

1. IDENTIFICAÇÃO

Título do Projeto: Integrando as TICs no Ensino de Matemática

Professor Responsável: Claudemir Foratini de Oliveira– Professor Multiplicador da STE **Turno:** Matutino e Vespertino

Instituição: Escola Estadual Senador Filinto Müller - Extensão

Local: Ivinhema-M.S

Público Alvo: Professora de Matemática - Maria José de Almeida Manari
Alunos do 7º ano D - Ensino Fundamental - Vespertino

Número de alunos: 18

2. DEFINIÇÃO DO TEMA

O ensino de Matemática não é tarefa fácil de realizar. Esta disciplina apresenta altos índices de reprovação e é vista pelos alunos com desinteresse e desânimo. As aulas tradicionais de Matemática precisam ser modificadas para despertar o interesse dos alunos e permitir que estes se envolvam e possam trocar experiências e saberes, refletir, construir, pesquisar, analisar e formular métodos próprios para resolver situações matemáticas.

Partindo da necessidade de melhorar as aulas de Matemática, o que será proposto a eles, é usar suas criatividade utilizando as diferentes tecnologias existentes hoje como auxílio no processo de ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais interessantes, criativas e dinâmicas, despertando assim o interesse e motivando os alunos a aprenderem Matemática.

Segundo Libâneo (2001), na vida cotidiana, é cada vez maior números de pessoas que são atingidos pelas novas tecnologias, pelos novos hábitos de consumo e indução de novas necessidades. Pouco a pouco, a população vai precisando se habituar a digitar teclas, ler mensagens no monitor, atender instruções eletrônicas.

Atualmente as tecnologias estão presentes na sociedade da informação em que vivemos e são indispensáveis para nos comunicarmos, para ensinarmos e aprendermos, enfim, para vivermos.

O uso de tecnologias em sala de aula é uma alternativa na busca de melhorar o processo de ensino-aprendizagem da Matemática, com o objetivo de despertar o interesse pelo conteúdo a ser aplicado com os discentes. Na aplicação deste projeto será

usado um aplicativo (software) de matemática, que por meio dinamizado eles estarão aprendendo a construir as figuras planas através dos recursos tecnológicos disponíveis e assim também os preparando para viverem nesta sociedade em constante evolução.

3. JUSTIFICATIVA

A educação pode ser tratada como um processo de descoberta, de observação, de exploração e de construção do conhecimento. No processo de ensino-aprendizagem tem-se constatado dificuldades de aprendizado em conteúdos onde não é possível presenciar o processo da forma que o mesmo acontece. Nesses casos cabe ao professor usar recursos que permitam ao aluno conhecer algo abstrato e perceber sua ligação com o real.

Os métodos de ensinamentos tradicionais baseados em quadro negro e aulas dialogadas podem tornar esse processo cansativo e desmotivar os alunos causando falhas no processo de ensino-aprendizagem.

Com essa dificuldade encontrada nos métodos de ensino tradicionais, a informática proporciona ao professor de uma disciplina curricular ter conhecimento sobre os potenciais educacionais do computador e ser capaz de alternar adequadamente atividades tradicionais de ensino-aprendizagem e atividades que usam o computador.

Diante deste contexto, optou-se em desenvolver um trabalho colaborativo com a Professora de Matemática do 7º Ano D do período vespertino, escolhendo-se um conteúdo programático a ser desenvolvido no segundo bimestre do ano letivo de 2010. Teremos como auxílio para prática pedagógica alguns recursos tecnológicos disponíveis para futuramente serem trabalhados com os discentes, buscando suportes que facilite a compreensão dos estudantes e sucessivamente uma aprendizagem significativa.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

Capacitar à professora do 7º Ano do Ensino Fundamental quanto a recursos tecnológicos a serem aplicados ao trabalho pedagógico, tornando-o mais atraente e prazeroso, facilitando desse modo o ensino aprendizagem.

4.2 Objetivos Específicos

- ✓ Estimular a utilização de metodologias diferenciadas no ensino aprendizagem da Matemática;
- ✓ Dinamizar pedagogicamente as atividades a serem desenvolvidas com os alunos;
- ✓ Auxiliar a professora a elaborar aulas com diferentes recursos de aprendizagem relacionados à utilização de softwares e ambientes virtuais;
- ✓ Sensibilizar quanto a importância de desenvolver outras experiências pedagógicas, dentro e fora de sala de aula, que possam conduzir a uma melhoria do sucesso escolar dos alunos na disciplina de Matemática.

5. CONTEÚDOS

- ✓ Figuras planas

6. DISCIPLINA

- ✓ Matemática

7. METODOLOGIA / PROCEDIMENTOS / CRONOGRAMA

Ao longo da Oficina, os participantes irão investigar e manipular recursos e programas interativos, para depois poderem planificar, adaptar, experimentar e produzir materiais pedagógicos que se direcionem para a integração da tecnologia nos atuais programas da disciplina de Matemática com o auxílio dos recursos tecnológicos disponíveis.

Para tanto serão desenvolvidas atividades de pesquisa para elaboração do material (apostila) para uso dos alunos com auxílio do conteúdo apresentado no datashow. Inicialmente serão desenvolvidos estudos através de resolução de exercícios em sala de aula, a partir desse ponto passaremos ao trabalho na Sala de Tecnologia Educacional com a confecção de figuras geométricas no aplicativo Beta logo e em seguida construção das figuras com material concreto.

Todas as atividades propostas serão realizadas em grupo de três alunos proporcionando aos alunos momentos em que poderão trocar idéias e socializar os conhecimentos prévios construídos ao desenvolver as atividades.

PROCEDIMENTOS

Para o desenvolvimento deste projeto as atividades previstas seguirão as seguintes etapas:

- ✓ 1ª Etapa: Navegar nos sites a procura do conteúdo a ser abordado na execução da oficina, professor da STE e a professora regente, para elaboração do material;
- ✓ 2ª Etapa: Apresentar o tema do projeto aos estudantes levando-os a comparar a forma de alguns objetos já conhecidos no seu cotidiano com a forma dos sólidos geométricos.
- ✓ 3ª Etapa: Introdução ao conteúdo em sala de aula.
- ✓ 4ª Etapa: Pesquisar sobre figuras planas (alunos) na STE utilizando o site de busca www.google.com.br;
- ✓ 5ª Etapa: Desenhar as figuras em papel milimetrado;
- ✓ 6ª Etapa: Uso do aplicativo beta logo para desenhar as figuras planas;
- ✓ 7ª Etapa: Uso do aplicativo beta logo para desenhar a planificação de algumas figuras planas;
- ✓ 8ª Etapa: Montagem de um filme no programa Windows Movie Maker com as fotos do projeto e atividades realizadas para postar no portfólio da escola e apresentar nas demais salas de aula.

CRONOGRAMA

DATA	Nº. DE AULAS	ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	TECNOLOGIAS UTILIZADAS	OBJETIVOS
20/05/10	02	Navegar nos sites a procura do conteúdo a ser abordado na execução da oficina, Professor da STE e a Professora Regente.	Google e aplicativo beta logo http://www.fclar.unesp.br/betalogo/download.php?id=betalogo	Encontrar sites que possam auxiliar a professora no desenvolvimento do projeto

24/05/10	01	Apresentar o tema do projeto aos estudantes	Exposição do projeto	Levar os alunos a refletir sobre a importância de estar relacionando as figuras planas na teoria com o seu cotidiano.
25/05/10	02	Introdução ao conteúdo (teoria) em sala de aula.	Livro didático e apostilas	Enriquecer o conhecimento dos alunos sobre o tema que será abordado.
26/05/10	02	Desenhar as figuras em papel milimetrado.	Folha de papel milimetrado	Despertar curiosidade e expectativa diante da atividade.
27/05/10	02	Uso do aplicativo Beta Logo para desenhar as figuras planas.	Aplicativo Beta Logo	Despertar o interesse pela atividade e proporcionar a descoberta do desenho de figuras planas de forma concreta
10/06/10	02	Uso do aplicativo Beta Logo para desenhar a planificação de algumas figuras planas.	Computadores, aplicativo Beta Logo	Despertar o interesse pela atividade e proporcionar a descoberta do desenho de figuras planas de forma concreta
11/06/10	02	Impressão das atividades feitas no aplicativo para confecção dos sólidos geométricos.	Computador e impressora	Despertar o interesse pela atividade e proporcionar a descoberta do desenho de figuras planas de forma concreta
		Montagem de um		Desenvolver

14/06/10	04	filme com as fotos do projeto e atividades realizadas para postar no portfólio da escola e apresentar nas demais salas de aula.	Câmera digital, Programa Movie Maker	habilidades com o computador, bem como incentivar a criatividade.
----------	----	---	--------------------------------------	---

8. RECURSOS UTILIZADOS

Relacionarei abaixo todos os recursos utilizados. Entende-se por recursos didáticos: são todos os materiais, atividades e soluções utilizadas durante a realização do projeto.

8.1 RECURSOS HUMANOS

- Alunos e professor;
- Coordenação pedagógica;
- Professor STE;

8.2 RECURSOS MATERIAIS

- Sulfite,
- Livros didáticos;
- Quadro-negro,
- Papel Milimetrado;
- Tesouras e colas;
- Lápis de cor;
- Cadernos;

8.3 RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Computadores;
- Internet;
- Aplicativo Beta logo;
- Aplicativos do Windows;

- Impressora,
- Câmara fotográfica;
- Sites educativos;

9. REGISTRO DO PROCESSO

Será registrado por meio de fotografias desde o início e que serão tiradas em sala de aula e sala de tecnologia para que seja feito um vídeo que será postado na página wikispaces da escola.

10. AVALIAÇÃO

A professora deverá avaliar os discentes através da participação e o envolvimento de cada um, de forma individual, bem como avaliar o desenvolvimento de seu trabalho de forma crítica e construtiva. Por meio do desempenho que tiverem em todas as atividades propostas e desenvolvidas em sala de aula e sala de tecnologia, deverá ser atribuído conceito individual aos alunos.

Qualidade e pertinência das atividades apresentadas e desenvolvidas pelos formandos, utilizando a tecnologia e os recursos, elaborados durante a oficina. Desse modo a avaliação será contínua.

Espera-se que ao término do projeto os estudantes estejam conscientes da importância das figuras geométricas planas e estar associando, descobrindo a relação das figuras na teoria com o seu cotidiano levando para seu meio social todos esses conhecimentos adquiridos.

11. DIVULGAÇÃO

Será feita a divulgação na página wiki da escola, com a postagem do projeto, relatório e vídeo demonstrando o desenvolvimento do mesmo.

<http://eesenadorfilintomuller.wikispaces.com/Projetos+STE>

12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIBÂNEO, J. C. **Adeus Professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

PARENTE, Eduardo; GIOVANNI, Jose Ruy. **Aprendendo Matemática - 7º Ano - 6ª Série -** Ed. Renovada, Editora: FTP .Categoria: Didáticos / 6º ao 9º Ano.

Algumas informações (tutorial) de como utilizar o aplicativo Beta Logo encontra-se em:

<http://jsrubert.blogspot.com/2008/04/beta-logocomandos.html>

O site que foi utilizado para download do programa Beta Logo é:

<http://www.fclar.unesp.br/betalogo/download.php?id=betalogo>